

中人們的分工與裝扮特色；方塊抱枕的展示造型，則在可見的三個面上說明日本宗教派別的分佈關係圖。在遊走與參與互動的展示項的同時，觀眾也在矩陣中欣賞到壓克力盒保護下的展示物件：諸如祭祀時節的餐飲食物、祈福的用具、祭拜需準備的米食清單與獻祭的方式等等。精緻展示風格表現的同時，卻也表現出信仰對於人類生活狀態大範圍、細瑣的干涉。

同樣有關人類精神生活（節慶）的展示項，在琵琶湖博物館的「展示室B：人類與琵琶湖的歷史」中則成為整個展場的貫穿主軸。儘管節慶儀式在該展示室的一個小環節，但使用影音記錄的呈現方式，卻讓整個展場營造出整體臨場感。展場的物件主軸為縱貫展廳中央的港口船舶，觀眾的參觀也因船舶的空間位置，被調整成環狀的動線。參觀經驗在此被塑造出一種在展示牆面（或展示櫃）與實物交錯間觀看行走的觀感，進而讓展示牆面上的知識元素與港口意象結合，由此發展一個可依循的解讀觀點。包覆丸子船上方的天頂螢幕利用燈光及投影的效果，營造出天空的亮度效果。經歷地面鏤空看到瀨田唐橋的橋腳基墩後，觀眾將隨著腳步視點的移動，用聲音影像體會展示室的主角：琵琶湖畔的人們，在琵琶湖畔充滿活力的生活方式。如果結合環狀參觀動線所營造的解讀觀點的話，觀眾將接收到「生活在港口、船舶四周的人們，歷經這麼多生活智慧的發展（造船、搭橋、尋找物產資源、發展工具、水資源利用的工法等…），展現出這麼充沛的生命力。」這樣的觀感。位居展場心臟位置的巨大展示量體（港口中二艘船舶與上方螢幕），也是全場唯一的影音效果來源，其他展項單元減低到一種圖文版輸出或是實物羅列的低度展示手

法上。這樣的手法巧妙的解決了闡述人類發展歷史時，需借用大量文字或物件資料所產生的靜態觀感。

在博物館的展示規劃理論中，經常提及策略、權責分工流程圖，以及規劃設計內容、設計泡泡圖（註9）等概念。對博物館的展示設計者而言，如何有效的使用空間、內容、設計三元素，達成博物館傳達知識的效能，應當是其首要任務。而如何讓博物館傳達知識效能的任務能真切的被執行，則應當是展示設計者第二個重要的任務。在經歷展示工作流程與實現之後，展示設計者統合學者專家、博物館、物件、社會脈絡等各方意見整合的結果將交由觀眾評斷。在這樣的前提假設下，就讓琵琶湖博物館展示室A：「琵琶湖的形成」成為一個好的範例。觀眾到底有沒有從展示空間中擺設的展示項，體會到展示設計者已達成任務，就像看完三隻小豬的童話故事後，有沒有學到勤勞這個美德一樣重要。琵琶湖豐富的地質知識研究內容，在該展廳中，被包覆於岩石紋裡中的博物館物件展示櫃，與時而真實，時而模擬的岩石量體中被呼應與闡釋。真實圖片輸出與想像繪圖背景前的展示櫃及展示物件，點明了地質研究的推論故事：展示生物的化石骨骼，推斷當時他們生活的環境狀況；將琵琶湖畔岩石與沙地的關係造景，背後則用不同層次的真實圖像拉出整個湖泊的景況。穿插在空間中的科學家及研究室的展示單元，在說明了科學家進行地質研究樣貌的同時，也點出發掘故事的主角。因此，在我的參觀過程裡，由體會故事線的內容加上呈現出的空間場景營造，「地質歷史」的學習經驗油然而生；在真實交錯的場景中穿梭體認「河畔原野之石是地球的一個斷